

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	Amerika Birleşik Devletleri
2.	Uygulamanın adı:	Heelotia
3.	Uygulama alanı: <ul style="list-style-type: none">- (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler)- konumun tarifi	Sadece İngilizce versiyonu mevcuttur
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Leland Stanford Gençlik Üniversitesi
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	İlk Uygulama: 1991
6.	Finans Kaynağı:	Leland Stanford Junior University
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Heelotia, öğrencilere kùltürler arası ilişkilerde deneysel veya keşfe yönelik deneyimler sunmak için tasarlanmış bir simülasyondur. Simülasyon, kültürel algı üzerine kapsamlı bir



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		<p>çalışmasının bir parçası olarak tasarlanmıştır ve kişinin dâhil olduğu topluluğunun yanı sıra farklı coğrafyalardan kültürleri de keşfetmesi için kullanılabilir.</p> <p>Her kültür, genellikle yazılı olmasa da evrensel olarak kabul edilen davranış "kurallarına" göre şekillenir.</p> <p>Bu simülasyonda ilk aşamada, iki hayali kültür olan Heelotia ve Hokia'nın kuralları katılımcılara tanıtılmaktadır. Tıpkı gerçek dünyada başka kültürler ile etkileşime girdiğimizde olduğu üzere, bu oyunda da iki kültür arasında etkileşime geçildiğinde kişiler davranışlarıyla ilgili bazı kararlar almakla yükümlü olacaktır. Katılımcılara bu sorumluluklarını doğru şekilde aşılama adına simülasyonun içine bir takım ikilemler serpiştirilmiştir. Etkinlik, her bir katılımcının kişisel/grup beklentilerini ve kurallarını nasıl belirleyecekleri konusunda deneyimler yaşamalarına olanak tanır. Bu simülasyon, kültürel farklılıkları vurgulamaktadır. Ancak bu vurgunun sebebi kültürlerin birbirinden tamamen farklı olduğuna yönelik bir inanç içinde olmamız değil, aksine, katılımcıların farklılıklarla karşılaştıklarında kendilerinin ve diğerlerinin davranışları üzerinde düşünebilecekleri bir forum yaratma umudumuzdur.</p> <p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<p>„- oyunculara simüle edilmiş bir kültürler arası deneyim sunmak.</p> <p>- oyuncuların karar verme mekanizmalarını geliştirmelerine yardımcı olmak (bireysel ve grup olarak).</p>





		- algılarımızın doğruluğu hakkında bir tartışma ortamı sağlamak: bilgilerimizi nasıl ve nereden aldığımız ve algılarımızın nasıl oluştuğuna dair sorular sormak” (https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation)
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	Amerika Birleşik Devletleri
2.	Uygulamanın adı:	Dijital protein katlama yapbozu
3.	Uygulama alanı: <ul style="list-style-type: none">- (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler)- konumun tarifi	- 240 000'den fazla oyuncu - 13 dilde mevcut.
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Washington Üniversitesi Oyun Bilimi Merkezi, Biyokimya bölümü ile işbirliği içinde Protein katlama yapbozu'nu tasarladı.
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	İlk Uygulama: 8 Mayıs 2008
6.	Finans Kaynağı:	Washington Üniversitesi
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Protein katlama oyunu, dünyanın her yerinden insanların, bir araştırmacının kriterlerine göre çeşitli protein yapılarını bulmak için yarıştığı, böylece önemli bilimsel bir araştırmaya katılarak katkıda



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



		<p>buldukları devrim niteliğinde bir kitle kaynaklı bilgisayar oyunudur. 2011 yılında, protein katlama oyuncuları tarafından AIDS araştırmalarında büyük bir ilerleme sağlanmıştır .</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=RBuy6C_B1N0</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<p>Protein katlama'nın amacı, oyun araçlarını kullanarak, seçilen proteinlerin yapılarını mümkün olduğunca iyi bir şekilde katlamak için insanları teşvik etmektir. Çözüm önerileri, bilim adamları tarafından hastalıkları yok etmek ve biyolojik yenilikler sağlamak amacıyla kullanılabilir.</p>
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	<p>http://fold.it https://www.washington.edu</p>



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	Amerika Birleşik Devletleri
2.	Uygulamanın adı:	BARNGA
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) konumun tarifi	- Sadece İngilizce versiyonu mevcuttur
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan tarafından Liberya, Gbarnga'da(Batı Afrika) USAID(Amerika Birleşik Devletleri Uluslararası Kalkınma Ajansı) için çalışırken tasarlandı.
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	İlk Uygulama: 1980
6.	Finans Kaynağı:	Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	BARNGA, katılımcıları normatif varsayımlar ve kùltürler arası iletişim konusunda eleştirel bir şekilde düşünmeye teşvik eden bir simülasyon oyunudur. (...) Bu etkinlikte öğrenciler sessiz bir şekilde kart oyunu



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz

		oyunlar, her biri aşına olmadıkları bir dizi farklı kurala tabidir. (https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<ul style="list-style-type: none">- Kültürel gruplar arasında etkili iletişim kurmayı öğrenme.- Öğrencilerin grup kuralları hakkında sahip olabilecekleri varsayımları sorgulamalarına ve bu normların nereden geldiğini eleştirel olarak analiz etmelerine yardımcı olma, bu kuralların daha sonra faydalı olmaya devam edip etmeyeceklerini belirleme.- Gruptaki diğer kişilerle aynı kuralları veya normları kullanmadığımızda ne olduğunu anlama.- Kafamız karıştığında veya birbirimizi anlamamız konusunda iletişimin rolünün ne olduğunu sorgulama. (https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	Amerika Birleşik Devletleri
2.	Uygulamanın adı:	BaFa' BaFa'
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	Sadece İngilizce versiyonu mevcuttur
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Simülasyon Eğitim Sistemleri (STS)
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	İlk Uygulama: 1974
6.	Finans Kaynağı:	Donanma Araştırma ve Geliştirme Merkezi
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	İlk toplantıdan sonra iki farklı kültür tasarlanmıştır. Alfa kültürü, ilişki odaklı, yüksek bağlamlı, güçlü bir iç ve dış kaynaklı grup kültürüdür. Beta kültürü ise oldukça



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		<p>rekabetçi ticari bir kültürdür. Katılımcılar kendi kültürlerinin kurallarını öğrenip, deneyimledikten sonra karşılıklı gözlemci ve ziyaretçi gönderimi gerçekleşir. Bu ziyaretçi ve gözlemcilerden gelen geri bildirimler sonucu klişeler, yanlış algılamalar konusunda sağlanan bilgiler her iki kültür içinde bir kazançtır.</p> <p>(https://www.simulationtrainingsystems.com)</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<p>- Katılımcıların başka bir kültürde yaşamaya ve çalışmaya hazır olmalarına veya başka branşlardan, disiplinlerden, cinsiyetlerden, ırklardan ve yaşlardan insanlarla nasıl çalışacaklarını öğrenmelerine yardımcı olma.</p> <p>(https://www.simulationtrainingsystems.com)</p>
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	<p>https://www.simulationtrainingsystems.com</p>



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	Polonya
2.	Uygulamanın adı:	Kùltürler arası pusula
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	Varşova
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	diversophy®
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	1 hafta
6.	Finans Kaynağı:	Ücretsiz
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Kurs
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	Diversophy® hayatta fırsatlar yakalamak ve zorluklarla yüzleşmek için ihtiyaç



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliđi'nin desteđiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



		duyacağınız küresel ve yerel yetkinliklerinizi geliştirmek amacıyla tasarlanmış interaktif bir oyundur.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://www.interculturalcompass.com/diversophy-poland/



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	
2.	Uygulamanın adı:	60 saniye = 1 dakika mıdır?
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Resmi kuruluşlar/resmi olmayan gruplar
5.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	
6.	Finans Kaynağı:	Erasmus+
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	AKTİVİTENİN ADIM ADIM TANIMI - Yönetici, katılımcılardan mevcut tüm saatleri

	<p>saklamalarını ister. – takibinde herkes sessizce ve gözleri kapalı olarak sandalyelerine nasıl oturmaları gerektiğinin uygulamasını yaparlar. - Ardından yönetici herkesten ayağa kalkmasını ve gözlerini kapatmasını ister. “Başla!” komutuyla, her bir kişi 60 saniyeye kadar saymalı ve bitirdiğinde yerine oturmalıdır. Bu alıştırmmanın ancak tüm egzersiz boyunca herkes sessiz olursa işe yarayacağını vurgulamak önemlidir.</p> <p>İnsanlar oturduktan sonra gözlerini açabilirler, ancak daha öncesinde açmamalıdır. – Daha sonrasında, katılımcılardan gözlerini ne kadar süre kapalı tuttıklarını tahmin etmeleri istenir, ilk ve sonuncu kişilere bir miktar düşünme süresi verilmelidir. - Açıkçası, bu aktivite tüm zaman kavramını ve her bireyin bu kavramla olan ilişkisini gözler önüne sermektedir. Sonrasında ise kültürel olarak farklı zaman, mekân vb. algılarınız olup olmadığını tartışmaya devam edebilirsiniz.</p> <p>TAVSİYELER / İPUÇLARI –Bu etkinlik, diğer kültürlerdeki veya aynı kültürlerden bireylerin farklı gerçeklik algıları hakkında konuşmalarına yardımcı olacaktır. Bu aktivite, farklı değerlerle ilgili herhangi bir etkinliğe iyi bir giriş niteliğindedir.</p> <p>GEREKLİ MALZEMELER – Yönetici konumundaki bireyin bir saate ihtiyacı olacaktır ve her katılımcı için bir sandalyeye</p>
--	--

		ihtiyaç vardır – odada bir duvar saati varsa, kâğıt vb. ile üzeri kapatılmalıdır; saatten yelkovan sesleri gelmekte ise kesinlikle odadan çıkarılmalıdır.
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<p>- Çeşitli kavramların farklı algılanabileceği konusunda farkındalık yaratmak, ör. zaman algısı , aynı kültürden olsa bile, ifadenin bireye özgü olmasından dolayı farklılık gösterir .</p> <p>- Uluslararası bir hareketlilik programına gidecek öğrencilerin farklı zaman algıları konusunda hazırlıklı olmalarını sağlamak. ZAMAN: 2 dakika, 30 saniyeye gibi herhangi bir süreç!</p> <p>- KÜLTÜRLER ARASI YETERLİLİK- empati ve saygılı olma- öz farkındalık ve kendini bilme- eleştirel bir kültürel farkındalık – çoklu bakış açısı</p>
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	<p>Silvio Martinelli, Mark Taylor, T-kit 4 Intercultural Learning, Council of Europe, 2004 http://pjp-eu.coe.int/</p> <p>http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/60-seconds-1-minute/</p>

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	
2.	Uygulamanın adı:	Sleepyville'de bir cami
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Resmi kuruluşlar/resmi olmayan gruplar
5.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Süre: 120-150 dk.
6.	Finans Kaynağı:	Erasmus +
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	AKTİVİTENİN ADIM ADIM TANIMI 1. Açıklamayı oyun yönergesinden okuyun.

	<p>Tüm katılımcıların Sleepyville vatandaşı olduğunu ve hepsinin, metruk bir belediye arazisi üzerine yeni bir caminin (veya tapınak, kilise vb.?) inşa edilmesi gerekip gerekmediği sorunuyla baş başa olduğunu bildirin.</p> <p>2. Katılımcılara oyundaki farklı rollerin listesini gösterin ve herkesten kendileri için bir karakter seçmelerini isteyin. Daha sonra rol kartlarını ve sorunun detaylı açıklamasını içeren kâğıtları oyunculara dağıtın ve kişilerin ve grupların nerede bir araya gelebileceğini ve sonrasında “Konsey Toplantısı”nın nerede yapılacağını önceden kendilerine bildirin.</p> <p>3. Toplantı esnasında uyulması gereken tartışma kurallarını gruplara açıklayın.</p> <p>4. Oyunculara, diğer vatandaşlarla tanışabilmeleri, konsey konuşmalarını hazırlayabilmeleri ve ne yönde oy kullanacaklarına karar verebilmeleri için toplantıdan önce sadece 30 dakikaları olacağını açıklayın! Onlara Kent Konseyi Toplantısının 40 dakika süreceğini ve katılanların sayısı nedeniyle gerçek konuşmalar için çok az zaman olabileceğini ifade edin. Bu nedenle, konsey konuşmalarında sadece gerçekleştirmek istedikleri bir iki noktaya değinmeleri gerektiğini vurgulayın.</p>
--	--

	<p>5. “Konsey Toplantısı” için yer düzenlemesini 30 dk. hazırlık aşamasında yapabilirsiniz. İnsanları Belediye Başkanı önde olacak biçimde, yarım daire veya at nalı şeklinde biraz yüksek bir konumda oturtmanız ideal olacaktır. Partiler veya gruplar bir arada oturabilmeli ve öndeki masalara isim etiketleri konmalıdır.</p> <p>6. 30 dakika sonra vatandaşları toplantıya çağırın (veya Belediye Başkanından yapmasını isteyin). İnsanlara tartışmanın temel kurallarını bir kez daha hatırlatmalı ve toplantıyı başlatmak için kısa bir konuşma yapmalıdır.</p> <p>7. Toplantı sonunda(40 dakika sonra), Belediye Başkanı oylama için çağrı yapmalıdır. Oylar sayıldığında ve sonuç açıklandığında, etkinliğin bittiğini duyurmalı ve insanları değerlendirme yapmak için davet etmelisiniz, bu aşamada oturma şekliniz bir daire biçiminde olmalıdır.</p> <p>8.Süreçle ilgili geri dönüt almak için, herkesi gerçek isimleriyle selamlayarak veya katılımcıların simülasyon sırasında üstlendikleri rollerden vazgeçmelerine izin veren başka bir teknik kullanarak geri bildirim sürecini başlatın. Değerlendirmeye başlamadan önce katılımcılara az önce yaşadıkları süreç hakkında neler hissettiklerini sormak önemlidir. Bu aşamada şu sorular yöneltilebilir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Oylamanın sonucu sizi şaşırttı mı,
--	---

	<p>oynadığınız kişinin konumunu yansıtıyor mu?</p> <ul style="list-style-type: none">• Alınan karar üzerinde (oyundaki karakterinizin) ne kadar etkiniz olduğunu düşünüyorsunuz?• Diğer insanlarla veya gruplarla etkileşim içinde olmanız, olaya yaklaşımınızı veya soruna yönelik tutumunuzu değiştirmenize neden oldu mu?• Rolünüzle özdeşleşmek ne kadar kolaydı? Neden veya neden değil?• Bu durumun gerçek hayatta ortaya çıkabileceğini düşünüyor musunuz? Aklınıza benzer durumlar geliyor mu?• Yaşadığınız şehirde/ikamet ettiğiniz yerde böylesi bir olay olsa nasıl tepki verirdiniz? Yapılan etkinlik sizde bir davranış değişikliğine sebep oldu mu?• Fikir, vicdan ve din özgürlüğü hakkında ne düşünüyorsunuz? Tarihte (veya günümüzde) bu hakkın göz ardı edildiği herhangi bir vaka biliyor musunuz?• Sizce neden din özgürlüğü temel bir insan hakkıdır?• Toplumunuzda bu hakkın ne ölçüde gözetildiğini düşünüyorsunuz?
--	---

	<p>TAVSİYELER / İPUÇLARI - Mümkünse, oyuncuların gelebilecek soruları yanıtlayabilme fırsatı yaratmak ve etkinliğin her adımını aynı anda koordine edebilmek için bu etkinliği bir yardımcı ile birlikte yürütünüz. Özellikle değerlendirme aşamasına daha fazla zaman ayırmak etkinlikten sağlanacak verimi arttıracaktır, çünkü insanların başkaları tarafından yapılan yorumlara cevap verme fırsatı olacaktır. Ayrıca, oturum sırasında zaman kazanmak için rolleri önceden veya rastgele dağıtabilirsiniz. Hazırlık aşamasında, kişilerin toplantı konuşmalarını planlamak için zamanı etkin kullanıp kullanmadıklarını kontrol etmek faydalı olacaktır. Roller dağıtırken, belediye başkanının rolünün çok zorlu olduğunu ve bu rolü oynayan kişinin toplantı akışını kolaylaştırma konusunda kendinden emin olması gerektiğini hatta gerektiğinde insanları kısa kesmesi gerektiğini unutmayın, böylece herkes eşit söz hakkı almış olacaktır. Gerçek simülasyondan hemen önce, belediye başkanı rolünü üstlenen kişiye tüm sorumluluğu devretmeniz beklenmektedir. Bundan sonra, başkanın hem sizin güveninizi hissetmesi hem de diğer katılımcıların size bakmak yerine başkanın kararlarına saygı duyması için sorumluluğu tamamen Belediye Başkanı olan kişiye bırakmanız arzu edilen bir durumdur. Tabii ki etkinlik esnasında bazı sıkıntılar ortaya çıkabilir ve sürece müdahale etmeyi gerekli bulabilirsiniz. Ancak bu</p>
--	---

	<p>müdahaleyi yaparken Belediye Başkanını oynayan katılımcının otoritesini sarsmadan yapmaya dikkat etmelisiniz. Simülasyon kontrolden çıkarsa - örneğin, insanlar konudan sapar veya farklı fikirler ortaya sunarsa - veya Konsey bir çıkmaza girer ve bir anlaşmaya varamazsa, bunun gerçek hayatta da olabileceğini ve aktivitenin başarısız olduğu anlamına gelmediğini vurgulayınız. Bu bilgiyi, bu ve benzeri konularda bir anlaşmaya varmanın zor olduğunu ifade etmek için değerlendirme bölümünde kullanabilirsiniz. Bilgilendirme sırasında simülasyonu tekrar etmekten kaçınmak çok önemlidir. İnsanlar, doğru geri dönütlerde bulunabilmek için aktivitede oynadıkları rollerden çıkmalıdır. Etkinlikte, üstlendikleri rollerden ziyade normal kimlikleri ile süreci değerlendirmelerine yardım etmelisiniz.</p> <p>Sleepyville'de bir cami Ek 1: Rol kartları Münazara Kuralları: Bu kuralları grubunuzun büyüklüğüne ve zaman müsaitliğinize göre değiştirmek isteyebilirsiniz.</p> <ul style="list-style-type: none">• Toplantıya Belediye Başkanı başkanlık eder ve tüm konulardaki kararı nihai karar kabul edilir.• Konuşmak isteyenler elini kaldırıp Belediye Başkanından izin almalıdır.• Yorumlar kısa olmalı ve 2 dakikayı
--	--

	<p>geçmemelidir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Toplantı 40 dakika sonra caminin yapılıp yapılmayacağına ilişkin oylama ile son bulacaktır.• Toplantıya katılan herkes tartışmada söz söyleme ve sonunda oy kullanma hakkına sahiptir. <p>Sleepyville'de bir Cami (tüm katılımcılar için)</p> <p>Yaklaşık 80.000 kişilik bir kasaba olan Pitoresk/ Sleepyville kasabasında yaşıyorsunuz. Son 60 yılda nüfus, kısmen gençlerin daha iyi iş fırsatlarına sahip olduğu için büyük şehirlere göçmesiyle aynı zamanda bölgeye, çoğu Müslüman olan çok sayıda göçmen ailenin gelişiyle köklü bir değişime uğradı. Bu ailelerden bazıları 3 nesildir burada olmalarına rağmen, kasabadaki birçok insan hala onlara “yeni gelenler” olarak şüpheyle yaklaşmaktadır. Bu kitle toplam nüfusun neredeyse %15'ini oluşturmaktadır. Kasabayı ikiye bölen konu ise Sleepyville'deki Müslümanların meclise ait metruk bir araziye cami yaptırma isteğidir. Bu arazi gelişmemiş ve yıllardır belediyeye şikâyet konusu olmuştur. Şehir merkezine yakındır ve şiddetin ve uyuşturucu kullanımının düzenli bir sorun haline geldiği bir durumdadır. Bir gün zengin bir iş adamı bu soruna çare olacak bir teklifte bulundu ve bu ciddi sorumluluğu Koneş'in elinden almayı teklif etti, bunun</p>
--	--

	<p>üzerine Belediye Başkanı şanslı gününde olduğunu düşündü ve Konseyi topladı. Konsey üyeleri ise araziden vazgeçmeyi ve sahadaki yeni bir caminin inşaat maliyetlerinin %20'sini finanse etme teklifini kolaylıkla kabul etti. İşadamının karşılamadığı inşaat maliyetlerinin geri kalan %10'unu ise Müslüman topluluktan karşılama kararı alındı. İnşaatın bu hafta başlaması gerekiyordu... ancak Belediye, projeye itiraz eden bir takım vatandaşın şikayetleriyle karşılaştı. Bu sorunu çözmek için herkesin davet edildiği özel bir toplantı düzenlediler. Toplantı 30 dakika içinde gerçekleşecektir.</p> <p>Rol 1: Belediye Meclisi üyesi: İnsancıl Parti (1 veya 2 kişi) Belediye Meclisinde Popülist Partiyi temsil ediyorsunuz. Caminin araziye inşa edilmesi yönündeki ilk kararı desteklemektesiniz, çünkü kısmen Müslüman cemaatin şehrin ekonomisine iyi yönde katkısı olduğunu düşünüyor ve onları toplumdan dışlamak istemiyorsunuz. Ancak mahalle sakinlerinden gelen şikâyetler konusunda da çok endişelisiniz ve toplumda gereksiz bir çatışma yaratmak istemiyorsunuz. Ayrıca bir sonraki konsey</p>
--	---

	<p>seçimlerindeki pozisyonunuz ile ilgili de endişeleriniz var, bu nedenle muhtemelen en az tartışmalı görünen seçeneği destekleyeceksiniz.</p> <p>Rol 2: Belediye Meclisi üyesi: Değişim Partisi (1 veya 2 kişi) Belediye Meclisi'nde Değişim Partisi'ni temsil ediyorsunuz. Dünyanın farklı bölgelerinden insanların nispeten büyük bir bölümünün Sleepyville'in kültürüne katkıda bulunduğuna inanıyor ve kasabanın bu insanların birçoğunu dinlerini uygulama fırsatından bu kadar uzun süre mahrum etmesini haksız buluyorsunuz. Ayrıca terkedilmiş arazinin kasabada sosyal sorunlara yol açtığını ve Konseyin şu anda bu araziyi iyileştirebilecek finansal güce sahip olmadığını görebilmektesiniz.</p> <p>Role 3: Sleepyville "Geçmişten Günümüze" Derneği üyelerindensiniz (2-4 kişi). Bu camiye karşı çıkan başlıca gruplardan birisiniz. Üyeleriniz Sleepyville'deki geleneksel (Müslüman olmayan) topluluklardan biridir ve çoğunuz tüm hayatınızı geçirmiş olduğunuz bu kasabanın karakteristik özelliği haline gelmiş bir takım unsurları korumanın çok önemli olduğuna inanmaktasınız Cami için önerilen alan ise Sleepyville'de çok merkezi bir konumda ve şehrin çoğu yerinden görülebilir bir pozisyonda. Özellikle de inşa edilmek istenen cami, şehriniz için temsili bir unsur olan ana kilisenin şehir meydanından görünmesini engelleyebilir. Memleketinizin temel</p>
--	--

	<p>unsurlarının, buraya daha yeni gelen bir topluluk tarafından tamamen değiştirilmek istendiği düşüncesi içindedir. Bu ülkeye başka bir yerden gelen insanların neden burada olduğu gibi yaşayamadığını anlamamız mümkün değil.</p> <p>Rol 4: Belediye Meclis Üyesi: Gelenekçi Parti (1 veya 2 kişi) Belediye Meclisi'nde Gelenekçi Parti'yi temsil etmekteyiz ve Cami'ye şiddetle karşı çıkmaktasınız. Meclis arazisinin ve meclis kaynaklarının bu ülkenin ve bu şehrin geleneklerine saygı göstermeyen bir kitlenin ibadethanesi için harcanmasını doğru bulmuyorsunuz. Göçmen ailelerin burada yaşamalarına izin verildiği için ayrıcalıklı olduklarını ve misafir oldukları bir ülkeye farklı yaşam tarzlarını empoze etmeye çalışmalarının doğru olmadığını düşünüyorsunuz.</p> <p>Role 5: “İnsan Hakları savunucusu Sleepyville Gençleri!” Gençlik Eylem Grubu Üyelerindensiniz (2-4 kişi). Grubunuz, bugün Sleepyville'deki gençlerin karşılaştığı sorunlardan bazılarını ele almak üzere kurulmuştur. Cami inşasını hem Müslüman toplumun ibadethane ihtiyacına hem de mekruh arazinin uzun süredir ıssız kalmasından kaynaklanan sayısız sosyal probleme çözüm olarak görmekteyiz. Bu caminin yapımına destek veriyorsunuz, ancak binaya katkıda bulunmaları durumunda, Meclisin diğer sosyal sorunları ihmal edilebileceğinden endişe</p>
--	---

	<p>duyuyorsunuz, özellikle de gençlik için ayrılan bütçe son 5 yılda ilçedeki ihtiyaçları karşılayamayacak düzeye indirilmişken.</p> <p>Rol 6: “Sleepyville Müslüman Derneği” üyelerindensiniz (2-4 kişi). Yıllardır Konsey'den Müslüman topluluk için bir ibadet yeri sağlamasını istemektesiniz, ancak bu isteğiniz her zaman mali gerekçelerle konseyce reddedildi. Ekonomik koşulların çoğu insan için zor olduğu bir dönemde, ayrıca Hıristiyan cemaatinin 11 farklı ibadet yeri olduğu ve bunların çok daha az kişi tarafından kullanıldığı gerçeğini de göz önünde bulundurunca, Müslüman cemaatinden inşaat maliyetlerinin %10'unu bulmalarını istemenin haksızlık olduğunu düşünüyorsunuz. Cemaatinizin şehre yaptığı katkının takdir edilmediğini, cemaatinizdeki insanların hayatlarının çeşitli alanlarında haksız yere ayrımcılığa uğradığını ve bu camiye izin vermeyi reddederek meclisin cemaatinizin üyelerinin en temel haklarından olan dini ibadet hakkını göz ardı ettiğini düşünüyorsunuz.</p> <p>Rol 7: Sleepyville sakinlerindensiniz, Sleepyville kasabasını saran ihtilaftan endişe duymaktasınız ve oy kullanmak için Belediye Meclisi toplantısına gitmek istiyorsunuz. Şu anda neye oy vereceğinizi bilmiyorsunuz: Mümkün olduğunca farklı grupla konuşmanız gerektiğine inanıyorsunuz ve daha sonrasında kararınızı vermeyi</p>
--	---

		<p>planlıyorsun.</p> <p>Rol 8: Sleepyville Belediye Başkanısınız: Meclisin başkanı sizsiniz ve toplantı başladıktan sonraki göreviniz katılımcıları karşılamak ve onlara tartışma kurallarını hatırlatmak olacaktır. Toplantı sırasında herkese eşit miktarda konuşma imkânı sunmalısınız, ayrıca kimsenin çok uzun konuşmasına izin vermemelisiniz! Bu davadan kaynaklanan kötü propaganda sizi çok endişelendirmekte, bu sebepten toplantıdan önce bazı gruplarla konuşmak ve bu grupların sert tutumlarını yumuşatmak, hatta mümkünse bu grupları olumlu yönde ikna etmek istemektesiniz.</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<p>KÜLTÜRLER ARASI YETERLİLİK</p> <ul style="list-style-type: none">- Diğer insanlara değer verme/saygı- Kültürel farklılıklara ve çeşitliliğe değer verme/saygı- Kültürler arası tutum- İletişimsel farkındalık- eleştirel düşünme. <p>ÖĞRENİM HEDEFLERİ</p> <ul style="list-style-type: none">- Gerçek hayatta farklı toplulukların ihtiyaçlarının karşılanması esnasında doğabilecek bazı çatışmaları deneyimleme- Din ve inanç özgürlüğünün kişisel bir hak olduğunu keşfetme- Tartışma ve analiz becerilerini geliştirme.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	<p>https://www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville</p>



--	--	--

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	
2.	Uygulamanın adı:	Abigail
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Resmi kuruluşlar/resmi olmayan gruplar
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	90 dk.
6.	Finans Kaynağı:	Erasmus +
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	<p>Katılımcılara, bu etkinliğin farklı değerler hakkında bilgi edinmeye yönelik bir alıştırma olduğunu bildirin.</p> <p>Daha sonar aşağıdaki hikayenin bir kopyasını her öğrenciye verin ve grup içinde bir kez okuyun:</p> <p>“Abigail nehrin diğer tarafında yaşayan Tom'u sevmektedir. Bir gün, sel felaketi olur ve nehrin üzerindeki tüm köprüleri yıkar. Kasabada sadece</p>



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliđi'nin desteđiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

	<p>bir tekne yüzebilir durumdadır. Abigail teknenin sahibi Sinbad'dan onu nehrin diğer tarafına götürmesini ister. Sinbad kabul eder ancak karşılığında Abigail'in onunla yatması gerektiğini söyler ve bu konuda ısrar eder. Abigail ne yapacağını bilemez ve koşarak annesine ne yapması gerektiğini sorar. Annesi Abigail'e, bunun kendi meselesi olduğunu ve karışmak istemediğini söyler.</p> <p>Abigail çaresizlik içinde Sinbad'la yatar ve Sinbad söz verdiği üzere onu nehrin karşısına geçirir. Abigail, mutlu bir şekilde sevdiğini kucaklamak ve ona olan her şeyi anlatmak için Tom'a koşar. Tüm olanları anlatır anlatmaz Tom onu sert bir şekilde iter ve Abigail oradan kaçarak uzaklaşır. Tom'un evinden çok uzakta olmayan Abigail, Tom'un en yakın arkadaşı John ile karşılaşır. Başına gelen her şeyi ona da anlatır. John, Abigail'e yaptıkları için Tom'a vurur ve onunla birlikte uzaklaşır.</p> <p>- Herkesten hikâyeyi kendi başına okumasını ve karakterleri (Abigail, Tom, Sinbad, Abigail'in annesi, John) davranışlarına göre sıralamalarını isteyin: en kötü davranan kim? İkinci en kötü kim? ... - Hikayeyi okuduktan sonra, katılımcılar her bir karakteri davranışlarına göre ayrı ayrı değerlendirmelidir. (Abigail, Tom, Sinbad, Abigail'in annesi ve John)</p> <p>En kötü karakter kimdi?</p> <p>Görev – Katılımcıları küçük gruplara bölün, gruptaki herkesin hemfikir olabileceği bir liste (en iyiden en kötü davranışa doğru) oluşturmalarını isteyin.</p>
--	--



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		<p>Listeyi oluşturmak için matematiksel yöntemler kullanmaktan kaçınmalarını, bunun yerine bu listeyi neyin iyi neyin kötü olduğuna dair ortak bir anlayış içinde belirlemeleri gerektiğini katılımcılarınıza bildirin.</p> <p>- İnsanların sıralamalarını hangi gerekçelere göre yaptıklarını sorarak etkinliğe devam edin. Katılımcılara; “Neyin iyi, neyin kötü davranış olduğuna nasıl karar verdiklerini”, “Ortak bir liste oluşturulması gerektiğinde kültürel değerleri tartışmanın ne kadar zor veya ne kadar kolay olduğunu” soru olarak yöneltin.</p> <p>- Katılımcılara ortak bir listede buluşmayı nasıl başardıklarını sorabilirsiniz – karşı tarafı ikna etmek için hangi bilgiler kullanıldı? Farklı kültürleri anlamak ile sadece bu kültürler ile ilgilenmek arasında neden bir sınır vardır, varsa bu sınır neden kaynaklanmaktadır?</p> <p>- Tüm bu aşamaları takip ederek, neyin iyi neyin kötü olduğunu nereden öğrendiğimiz hakkında ayrıca ortak noktalarımız ve bizi farklı kılan şeyler konusunda bilgi edinebiliriz.</p> <p>Bu hikâye, öğrencileri kültürel değerlerine göre bir sıralama yapmaya zorladığından, soyut olan bu kavramları tanıtırken oldukça faydalı olabilir.</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	ÖĞRENİM HEDEFLERİ <ul style="list-style-type: none">- Değer ve kültürel kimlik kavramını anlama,- Değerler ve kültür arasındaki bağlantıyı anlama,- Kültürümüzün davranışlarımız ve bakış açılarımız üzerindeki etkisini kavrama.



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	Intercultural Learning T-Kit 4, Council of Europe and European commission, 2001 http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/abigail/
----	---	--



Erasmus+ Bu proje Avrupa Birliđi'nin desteđiyle finanse edilmiřtir. Bu yayın yalnızca yazarın grřlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir řekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	İsveç
2.	Uygulamanın adı:	Oyun: "Her Şeye Rağmen"
3.	Uygulama alanı: <ul style="list-style-type: none">- (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler)- konumun tarifi	İlk defa İsveç'te uygulandı.
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	UNHCR(Birleşmiş milletler mülteci yüksek komitesi)
5.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Devam etmekte olan uygulama
6.	Finans Kaynağı:	Proje için ilk finansman, Statoil'den UNHCR'nin Baltık ve İskandinav bölge ofisine 1 milyon NOK'luk(Norveç Kronu) bir hibeden aktarılmıştır.
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	"Her Şeye Rağmen", oyuncularını mülteci rolüne sokarak öğrencilerin mülteci sorunları hakkında farkındalıklarını ve bilgilerini artırmak için oluşturulmuş çevrimiçi bir oyundur. Oyun birden fazla dilde mevcuttur: İsveççe, İngilizce, Almanca, Yunanca ve Norveççe.



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	- Öğrencileri mülteci meselesi hakkında bilgilendirmek ve bilinçlendirme. -Empati, adalet ve merhamet duygusunu geliştirme.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	UNHCR

1.	Ülke:	Polonya
2.	Uygulamanın adı:	"Ihlamur Ağacının Altında" Atelye Çalışmaları
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	Katowice
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Kwiatkowska Magdalena, Izydora Antczak, Menzyk Marzena
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	03.01.2018'den 15.06.2018'e kadar süre gelmiştir.
6.	Finans Kaynağı:	Gliwice Şehri ve Katowice'deki Silezya Voyvodalığı Ofisi'nden hibe almıştır.
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Roman ve Polonyalı çocuklar, Roman danslarının farklı türlerini öğrenme fırsatı buldukları dans derslerinde birbirleriyle tanışmış oldular. Bu atelye çalışmaları haftada bir kez düzenlendi.



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<p>1. Diğer kültürel dansları tanıma ve öğrenme.</p> <p>2. Belirli bir stilde becerilerin geliştirilmesi, grubun performanslara hazırlanması.</p> <p>3. Kültürler arası iletişimi desteklemek.</p>
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	http://www.gim10.gliwice.pl/index.php?page=swietlica-pod-lipami

4

1.	Ülke:	Polonya
2.	Uygulamanın adı:	Bölgesel bir oyun olan "Macewa"
3.	Uygulama alanı: <ul style="list-style-type: none"> - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi 	Pacanów
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Proje kordinatörü: Katarzyna Cudna
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	2018 yılı
6.	Finans Kaynağı:	<p>Pacanów'daki Kornel Makuszyński İlköğretim Okulu personeli</p> <p>Varşova'da bulunan İletişim Forumu'ndan Eğitimciler</p>



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	<p>"İletişim Okulu" programının katılımcıları, Pacanów'daki İlköğretim Okulu'nun yedinci sınıf öğrencileri ile Yahudi cemaatinin tarihi, dini ve kültürüyle ilgili bir takım yerlere gezi düzenledi. Etkinliğe yerel yetkililer, öğretmenler ve veliler davet edildi.</p> <p>Bir tür şehir oyununa benzeyen bir saatlik yolculukta rehberler, sinagogların, hamamın, yağ değirmeninin, getto ve mezarlığın olduğu yerleri katılımcılara gösterdi.</p> <p>Geziye katılanlar bulmacalar çözdüler ve oyundaki şifrelere erişebilmek için mektuplar topladılar. Her tahmin edilen bilmece için bir ödül niteliğinde, Yahudi fıkraları okudular. Bir saat sonra herkes bitiş çizgisine ulaştı ve oyunun şifresini tahmin etti: Toplanan mektuplardan çıkan şifre niteliğindeki harflerden "Matzevah" kelimesine ulaşıldı.</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<p>Pacanów'da birlikte yaşayan Polonyalıların ve Yahudilerin geçmişi, tarihi, kültürü ve gelenekleri hakkında bilgi edinme</p>
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	<p>http://ug.pacanow.pl/macewa-gra-miejska,,4,,1,15623,n.html</p>



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

1.	Ülke:	Avrupa Birliği ülkeleri
2.	Uygulamanın adı:	Eğitim kursu: “Spor yoluyla kültürler arası iletişim ve toplumsal kapsayıcılık”.
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	Uluslararası
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Uluslararası Spor ve Kültür Organizasyonu (ISCA)
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	Devam etmekte olan uygulama
6.	Finans Kaynağı:	-
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Gençlik ve spor faaliyetleri farklı sosyal, ekonomik ve etnik çerçevelere uyarlanabilir, ayrıca gençleri ve bu alanda çalışanları kültürler arası iletişim kurmak amacıyla bu çerçeveleri kullanmaları adına güçlendirir ve teşvik eder. Eğitim süreci, kültürlerarası öğrenmeyi toplumsal kapsayıcılık ile ilişkilendiren 4 temel aşama üzerine kurulmuştur: • Çoğu eğitim kursunun bir parçası olan “Takım Oluşturma”. • Kişisel, kültürel, eğitsel ve sosyal farklılıkların ve benzerliklerin vurgulandığı “kimlik ve kültür üzerine çalışmalar”.



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		<ul style="list-style-type: none"> • "Kültürler arası İletişim": bireysel kimlik, grup kimliği, klişeleştirme, genelleme ve kültürler arası öğrenmeye yönelik araçlar gibi konuların araştırıldığı aşama. • "Toplumsal kapsayıcılık": Ayrımcılığın üstesinden gelmek ve fiziksel aktivite yoluyla kapsayıcı ortamlar oluşturmak için stratejilerin geliştirildiği aşama.
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	Kültürler arası iletişim konusunda pratik bir deneyim sağlamak.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiApM7kg-zwAhXXgf0HHaUIDmEQFjAAegQIAxAD&url=http%3A%2F%2Fisca-web.org%2Ffiles%2FCoyote.pdf&usg=AOvVaw3MspERw9n_kSwm84H89DRb

6

1.	Ülke:	Proje: "Dünyanın Aktif Vatandaşları"
2.	Uygulamanın adı:	"Herkes farklı, herkes eşit - Eğitim paketi"
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	Varşova
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Polonya İzcilik ve Rehberlik Birliği
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	2015



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

6.	Finans Kaynağı:	Polonya Cumhuriyeti Dışişleri Bakanlığı ve Avrupa Birliği fonu tarafından ortak olarak finanse edilmektedir.
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Genç ve yetişkinlerin kültürler arası eğitim programı unsurlarından birisi olan “Herkes farklı, herkes eşit - eğitim paketi” önerisi, Avrupa Konseyi Paket Programı kapsamında geliştirildi. Yazarlar, oluşturdukları materyalleri Polonyalılar arasında hoşgörülü tutumları şekillendirmek için yararlı bir araç olacağı umuduyla hazırlamışlardır. Araç kiti, kültürler arası eğitim için kullanılacak oyun önerileri ve grup etkinliklerini içermektedir.
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	Polonya İzcilik Birliği'nin eğitimin temel ihtiyaçlarından doğan amaçları kesinlikle, gençlerin tutumlarını şekillendirmek ve gençler arasında hoşgörülü bir ortam yaratmaktır, ayrıca gençlerin birbirlerinin farklılıklarına karşı anlayışlı olmaları da birliğin amaçları arasındadır. Bu kitapta sunulan oyunlar ve aktiviteler, gençlerin kültürler arası eğitimi için evrensel bir materyal olarak tasarlanmıştır.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiR-4DNhuzwAhXJg_0HHVt4C2s4HhAWMAR6BAGLEAM&url=https%3A%2F%2Fcbp.zhp.pl%2Fwp-content%2Fuploads%2F2015%2F12%2Fkazdyinn ywszyscyrowni_web.pdf&usg=AOvVaw2vwIc3iPWOC-Yq2z8UnSbZ



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

1.	Ülke:	Polonya
2.	Uygulamanın adı:	Proje: "Warmia ve Mazury'de Güven içinde Kültürel Çeşitlilik "
3.	Uygulama alanı: <ul style="list-style-type: none">- (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler)- konumun tarifi	Bystra (Gizycki Bölgesi)
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Kordinatör: Marzena Rzeczycka Nicholas Copernicus Ortaokulu, Borussia Olsztyn Vakfı ile işbirliği içinde Bystra'da (Gizycko bölgesi) bulunmaktadır.
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	2016
6.	Finans Kaynağı:	"Demokrasi için yaşayan vatandaş" programı kapsamında EOG Fonu tarafından ortak olarak finanse edilen bir projedir
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	"Warmia ve Mazury'de Güven içinde Kültürel Çeşitlilik" projesi kapsamında Borussia Vakfı ile ortaklaşa 18 adet mini proje hayata geçirildi. "Ne kadar bilirim o kadar iyi anlıyorum" bu projelerden biridir. İki bölümden oluşur: ortaokul öğrencilerinin hoşgörü, klişe, önyargı ve ayrımcılık kavramlarını tartıştıkları atölye çalışmalarını içerir. Ardından öğrenciler bir simülasyon oyununu oynar ve sosyal becerilerini geliştirir.



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		<p>İkinci bölümde ise öğrencilerce kentin yaşlıları ile söyleşiler yapılır ve tarihi yapılar ziyaret edilir.</p> <p>Bu açık hava etkinlikler aracılığıyla; Bystry, Upały, Upały Małe, Kozuchy, Kruklin ve Spytkowo köylerinin sakinleri ve bu yerlerde yaşayan ailelerin II. Dünya Savaşı'na kadar olan ve savaş sonrasındaki tarihi hakkında bilgi toplanır. Projenin sonucu, öğrenciler tarafından toplanan materyal ve fotoğraflara dayalı olarak hazırlanan bir sunum oldu.</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<ul style="list-style-type: none">• Kültürler arası eğitim,• Toplumsal bütünleşme,• Ayrımcılık karşıtı eğitim.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	http://borussia.pl/index.php/konkurs/



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Proje Başlığı: Kùltürler arası Eğitimde Oyunlaştırma

Proje numarası: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Örnek Uygulamalar: Şablon

-1-

1.	Ülke:	Amerika Birleşik Devletleri
2.	Uygulamanın adı:	Morris Kùltürlerarası Eğitim Girişimi
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	Minnesota,
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Latin Destek ve Dostluk Grubu, Lazos, Minnesota Okuryazarlık Konseyi, Minnesota Okuryazarlık Konseyi VISTA, Morris Bölgesi Halk Eğitim ve Rekreasyonu, Morris Okul Bölgesi (İlköğretim ve Liseler), Minnesota Üniversitesi, Morris Küçük Kasabalar Bölgesi (CST),
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	2013-2014
6.	Finans Kaynağı:	Belli değil



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliđi'nin desteđiyle finanse edilmiřtir. Bu yayın yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	<p>Bu belge, Aralık 2012'de tasarlanan bir yıllık araştırma projesinin zirvesi olmuştur.</p> <p>Lazos, Morris Bölge Eğitim Komitesi ve Minnesota Üniversitesi'nden bir grup paydaş, Morris, Minnesota Okuryazarlık Konseyi "AmeriCorps" gönüllüleri için teklif sunmak üzere bir araya gelmiştir.</p> <p>Amerika'ya Hizmet (VISTA)'nın bu projedeki pozisyonu ilk dili İspanyolca olan çocuklar için okuma yazma programlamasını daha etkin bir şekilde planlamak, bu programlamayı koordine etmek ve desteklemek için VISTA'nın becerilerini kullanmak ve çocukların ilk dilinin eğitim başarısına engel olmamasını sağlamaktır.</p>
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<ul style="list-style-type: none">• Gerçek anlamda kapsayıcı bir kültürler arası eğitim sisteminin nasıl olması gerektiğine dair yerel bağlamı ve toplum vizyonunu paylaşmak;• Öğrencilerin, eğitimcilerin ve ebeveynlerin bakış açılarını keşfederek Latin kökenli öğrenciler ile Latin kökenli olmayan öğrenciler arasındaki akademik başarı farklılıklarının altında yatan nedenleri ortaya çıkarmak;• Kapsayıcı kültürler arası eğitimin hedeflerine ulaşmak için kullanılan veya kullanılabilir olan, Morris, MN'deki fırsatları ana hatlarıyla belirtmek;



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		<ul style="list-style-type: none"> Yeni kazanımların geliştirilmesi ve mevcut kazanımların uygulanması için kısa ve uzun vadeli öneriler sunmak. Bu değerlendirme esas olarak Morris'teki Hispanik/Latin öğrencilere odaklansa da, bu raporda özetlenen tavsiyeler, birbirimize yanıt verme şeklimizi geliştirecek ve yerel eğitimde çok kültürlülüğü sağlayacaktır. Morris Kültürlerarası Eğitim Girişimi'ni başlatacak olan stratejik planlama konusunda insanları bilgilendirmek.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://students.morris.umn.edu/community-engagement/programs-available/morris-intercultural-education-initiative

-2-

Örnek Uygulamalar: Şablon

1.	Ülke:	HOLLANDA
2.	Uygulamanın adı:	ISOTIS
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az	ISOTIS, Avrupa Birliği tarafından finanse edilen ve 17 ortak ve 11 ülkeyi kapsayan bir ortaklık projesidir.



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

	nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Free University Berlin (FUB),Hellenic Open University (EAP),International Step By Step Association (ISSA),Masaryk University (MU), Trinity College Dublin (TCD), University Institute of Lisbon (ISCTE-IUL), University of Amsterdam (UVA), University of Coimbra (UC), University of Milano-Bicocca (UNIMIB), University of Oslo (UIO), University of Oxford (UO), University of Porto (UP), University of South-Eastern Norway (HSN), University of Warsaw (UW), Université Paris-Est Créteil (UPEC),Utrecht University (UU),Wise & Munro
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	Ocak 2017 - Aralık 2019.
6.	Finans Kaynağı:	Belli değil
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	ISOTIS, çocukların içinde yer aldığı çoklu ortamlara odaklanır ve çocukların gelişimi üzerinde etkili olan unsurlar arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlar. Proje, kültürel ve dilsel açıdan farklılık gösteren ailelerin yaşamlarında, ebeveynler ve profesyoneller için işbirliğine dayalı çevrimiçi araçlar ve uygulamalar önermektedir. Bu işbirlikçi çalışma, giderek çeşitlenen, kapsayıcı bir Avrupa toplumunun



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		zorlu ve avantajlı yanlarıyla yüzleşir, Avrupa uygulamasını ve politikasını destekler.
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<ul style="list-style-type: none"> • Avrupa'da okul öncesi, ilkokul ve yerel destek hizmetleri sistemleriyle ilgili olarak kültürel ve dilsel farklılıklar gösteren grupların deneyimlerini ve bakış açılarını incelemek. • Kültürel ve dilsel olarak farklılık gösteren gruplardan ailelerin çocukları için güvenli, sağlıklı, besleyici ve istikrarlı bir ortam sağlamak için destek sağlayacak en iyi uygulamaları ve uzman bilgisini toplamak. • Müfredat ve pedagojik uygulama, eğitimcilerin profesyonelleştirilmesi ve denetim amaçlı bir dizi somut öneri ve yenilikçi (BİT tabanlı) model geliştirmek.
9.	Websitesi/E-mail/Diğer iletişim bilgileri:	https://www.isotis.org/en/home/

-3-

1.	Ülke:	Japonya
2.	Uygulamanın adı:	Kültürler arası Minecraft Projesi, Renton koleji öğrencilerinin küresel deneyimi
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den	Belirli değil



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

	fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Renton Hristiyan Okulu, Ritsumeikan İlköğretim Okulu
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	Belirli değil
6.	Finans Kaynağı:	Belirli değil
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Japon yönergelerini öğrencilere tanıtmak için Minecraft dünyaları yaratma, Ritsumeikan öğrencilerinin İngilizce ve kodlama becerilerini geliştirmiştir. Ek olarak, her iki okul da proje işleyişi hakkında fikir alışverişi yapmak ve paylaşımında bulunmak amacıyla Skype aramaları yapılmıştır. Uygulamadaki 6. sınıf öğrencileri, evrensel diller, programlama dili ve dil sanatları alanında eğitim almıştır. Bu proje, evrensel diller ve programlama dili arasındaki benzerliklerin ve her bir uygulama için gerekli olan becerilerin kodlama dünyasında yapılan tasarımları ne oranda etkilediğini yansıtmaktadır. Dolayısıyla, bu kültürler arası Minecraft projesi aynı zamanda sınıflarının diğer



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		akademik becerileriyle de örtüşmektedir.
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	Bu kültürler arası Minecraft projesinin amacı, başka ülkeler ile öğrenci değişimi yapabilme fırsatı sunmaktır. Ayrıca bu proje her iki okul için de bir tarih ödevi niteliğindedir.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://rentonprep.org/intercultural-minecraft-project/

-4-

1.	Ülke:	Finlandiya, İtalya, Hollanda, Kuzey İrlanda, Polonya ve Romanya
2.	Uygulamanın adı:	Kültürler Arası Eğitimde Oyunlaştırma
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	Belirli değil
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	Finlandiya: Halk Topluluğu (projenin koordinatörü) Polonya: Dom Kultury Kadr Romanya: Orizont Kültürel Topluluğu Hollanda: Hogeschool Rotterdam, Sosyal



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		Hizmet Merkezi Kuzey İrlanda: Kadın Dayanışması Eğitimi İtalya: Torino Sağırılar Enstitüsü
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	2016–2018
6.	Finans Kaynağı:	“Kültürler arası Eğitim Ortamları”, Avrupa Birliği Erasmus+ Programı tarafından finanse edilen bir projedir.
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	Kültürler arası yeterlilikler sadece bilgidен değil, aynı zamanda empati ve aktif dinleme gibi becerilerden ve tutumlardan da oluştuğu için, kitapların ötesinde bir eğitim hayati önem taşımaktadır. Misyonumuz, kültürler arası ortamlarda farklı türden sanata dayalı ve eyleme yönelik öğretim metotlarının nasıl etkili bir şekilde sınıf ortamında uygulanabileceğini keşfetmektir. Sanata dayalı ve eyleme yönelik yöntemlerin yaratıcı düşüncüyü teşvik ettiği ve insanlar arasındaki gerilimi ve kültürel önyargıyı azalttığı bilinmektedir.
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	Kazanılacak Beceriler; Gözlemleyebilme, karşıdakini dinleyebilme gibi beceriler, yabancı düşmanlığını algılamak, bu düşmanlığı toplum içinde en aza indirmek ve kültürel izleri keşfedebilmek için gereklidir. Topluluklar arasındaki ortaklıkları keşfedebilmek ve kültürel değerlerimizi



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		<p>karşılaştırabilmek için analiz etme, yorumlama ve ilişkilendirme gibi becerilerimizin olması gerekir. Eleştirel düşünme de bu anlamda çok önemlidir – dünyayı diğer kültürlerin bakış açısından görebilme ve yorumlama ayrıca kişinin kendi kültürel kimliğini tanıması.</p> <p>“Kültürler arası Eğitim Ortamları” projesi, kültürler arası yeterliklerin sanat temelli ve eylem odaklı metotlar ile nasıl etkili bir şekilde öğretilebileceği ve öğrenilebileceği konusunda yeni anlayışlar kazanmayı amaçlamaktadır. Proje süreci ilerledikçe, öğrenme ve öğretmeye yönelik eğitim araçları ve materyallerinin yanı sıra Avrupa'daki ilham verici proje örneklerini de bu proje kapsamında bulabileceksiniz.</p>
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	http://www.intercultproject.com/

-5-

1.	Ülke:	İtalya, Yunanistan, Portekiz, Kıbrıs, Fransa
2.	Uygulamanın adı:	“Kültürler arası Eğitimi Kucaklayan Oyun” – GEMIN
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den fazla olan ve	Belirli Değil



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayını yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

	500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler) - konumun tarifi	
4.	Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):	CESIE (İtalya) Symplexis (Yunanistan) PDEDE (Yunanistan) INOVA+ (Portekiz) Casa do Professor (Portekiz) CARDET (Kıbrıs) Grammer School Lefkoşa (Kıbrıs) Compass GmbH ALDA (Fransa)
5.	Uygulamanın gerçekleştiği dönem:	Belirli Değil
6.	Finans Kaynağı:	“Kültürler arası Eğitimi Kucaklayan Oyun” – GEMIN Avrupa Birliği Erasmus+ Programı tarafından finanse edilmiştir.
7.	Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:	“Kültürler arası Eğitimi Kucaklayan Oyun” – GEM IN projesinin amacı, Avrupa değerlerini geliştirerek toplumsal birlikteliği(Sosyal içerme), kültürler arası diyalogu ve aktif vatandaşlığı teşvik etmek amacıyla okullarda ve gençlere yaygın olarak hitap eden ortamlarda kültürlerarası eğitimi desteklemektir. Aynı zamanda proje, yenilikçi bir eğitim anlayışı aracılığıyla kültürler arası eğitimi ve aktif vatandaşlığı teşvik etmeye yönelik stratejiler için bazı girdiler ve idari öneriler sağlamayı amaçlamaktadır. GEM IN, daha önceden geliştirilen ve okullarda, gençlere yönelik eğitim ortamlarında GEM olarak adlandırılan bir projedeki bir takım örnek uygulamayı



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayını yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		yaygınlaştırmayı ve geliştirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, sosyal yeterliliği arttırmaya yönelik becerilerin kazanılmasını sağlayan kültürler arası eğitimi teşvik etmektedir.
8.	Elde edilecek beceri ve kazanımlar:	<ul style="list-style-type: none"> Okulda ve gençlerin yaygın olduğu ortamlarda kültürler arası eğitimin desteklenmesi; Sosyal ve medeni yeterliliklerin kazanılmasını desteklemek; Ortak değerlere sahip çıkma konusunda bireyleri teşvik etmek; Vatandaşlık eğitimini kültürler arası bir bakış açısıyla değerlendirebilmek için eleştirel düşünceye ve yenilikçi yaklaşımlara destek vermek.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://gem-in.eu/en/

-6-

1.	Ülke:	Hollanda, Danimarka, Birleşik Krallık, İspanya, Fransa, Belçika
2.	Uygulamanın adı:	TeCoLa: Kültürler arası içerikle bütünleştirilmiş dil öğretimi için uzaktan işbirliği ve oyun yoluyla pedagojik farklılaşma.
3.	Uygulama alanı: - (nüfusu 500.000'den	Belli değil



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

	<p>fazla olan ve 500.000'den daha az nüfusa sahip olan şehirler, köyler)</p> <p>- konumun tarifi</p>	
4.	<p>Uygulamayı kim yürütmektedir (bir kişi/ebeveynler, bir kuruluş, resmi olmayan bir topluluk,vb.):</p>	<p>Utrecht University (NE), LINK: Linguistik & Interkulturelle Kommunikation (DE), University of Roehampton (Birleşik Krallık), University of Antwerp (BE), University of Valencia (ES), Transit Lingua (FR) ve 3DLES (NE)</p>
5.	<p>Uygulamanın gerçekleştiği dönem:</p>	<p>2016-2019</p>
6.	<p>Finans Kaynağı:</p>	<p>The TeCoLa project is funded by the European Commission within the Erasmus+ programme.</p>
7.	<p>Uygulanan faaliyetlerin açıklaması:</p>	<p>TeCoLa projesi, sanal iletişimin ve uzaktan işbirliğinin pedagojik entegrasyonu yoluyla kültürler arası iletişim becerilerinin gelişimini desteklemek ve zenginleştirmek için ortaöğretim yabancı dil eğitimindeki acil ihtiyaçları ele almaktadır.</p>
8.	<p>Elde edilecek beceri ve kazanımlar:</p>	<p>Konsorsiyum, kültürler arası yabancı dil öğreniminde uzaktan işbirliğine dayanan, yenilikçi ve oyunlaştırılmış bir yaklaşımı geliştirmeyi, uygulamayı ve değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu konsorsiyumda Yabancı dil öğreniminin tasdiki, pedagojik olarak desteklenen uluslararası ticari dilde iletişim kurabilme, entegre dil öğrenimi, öğrenim</p>



Erasmus+

Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

		yöntemlerinin çeşitliliği, işbirlikçi öğrenme, güdümlü özerklik ve çaba, aktif öğrenci ve özgürleşme gibi konulara özellikle önem verildi.
9.	Websitesi/E-mail /Diğer iletişim bilgileri:	https://sites.google.com/site/tecolaproject/home-1



Erasmus+ Bu proje Avrupa Birliği'nin desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu veya Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Polonya Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.